

TILT

MICROLOISIRS

POLAR

**LES MICROS
NE PORTENT PAS
DE COSTARD**

TENNIS

**COUP DE FILET
SUR LES SOFTS**

MICRO STAR

**CLIC,
LE MAC C'EST
CLASSE!**

ACTUEL

**INDOCHINE ET
LA MUSIQUE
INFORMATIQUE**



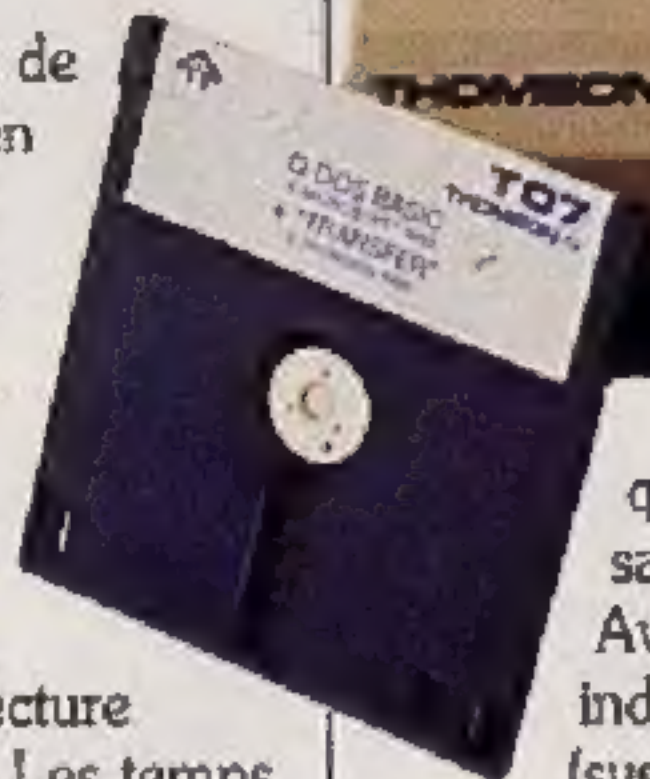
Q.D.D., les micro disquettes Thomson

Quick Disk Drive (Q.D.D.), un nom barbare pour un produit bien de chez nous, enfin presque. Proposé par Thomson pour les MO 5 et TO 7, il est « made in Japan » et existe déjà pour les M.S.X., sans grand succès, puisqu'aucun logiciel M.S.X. n'est proposé sur ce support.

Le Q.D.D. utilise des micro-disquettes de 2,8 pouces, protégées par un boîtier en plastique comme les 3 et 3,5 pouces, gage de fiabilité et de facilité d'emploi. Mais ce ne sont pas de « vraies » disquettes. Au lieu d'être divisées en pistes et en secteurs, elles ne comportent qu'une piste en spirale, à la manière d'un disque. Pour aller chercher une information, la tête de lecture lit la piste jusqu'à ce qu'elle la trouve. Les temps d'accès sont donc beaucoup plus longs qu'avec une disquette classique, où la tête saute directement dans le secteur voulu, et la taille de la mémoire stockable est limitée, 50 K par face formatée. Une capacité pourtant suffisante pour un micro 64 K. Le gros avantage du Q.D.D., c'est son prix. 850 F, soit pas beaucoup plus que le lecteur-enregistreur de cassettes Thomson, très cher il est vrai.

Et à l'usage, le Q.D.D. est plus proche du lecteur de disquettes que de cassettes. Le temps de chargement d'un logiciel performant est compris entre quarante-cinq secondes à un peu plus de deux minutes, soit de quatre à dix fois plus rapidement

Patrice Desmedt



que les mêmes titres sur cassette, sans compter une fiabilité quasi-totale. Avant toute utilisation du Q.D.D., il est indispensable de charger le Q.D.O.S. (système opérateur du lecteur de disquettes), une formalité qui dure huit secondes. Certains logiciels, comme *Karaté*, comportent le Q.D.O.S., ce qui évite une manipulation, et simplifie les instructions de chargement : il suffit d'entrer l'option « 2 » dès la mise sous tension. Nous espérons que les autres sociétés d'édition suivront l'exemple d'Infogrames. Le Q.D.O.S. possède en outre de nouvelles instructions Basic, particulièrement dans le domaine graphique, dont certaines s'apparentent au Logo. Les programmeurs trouveront avec plaisir les instructions « Auto », « Circle », « Draw » (qui permettent comme en Logo de lever le crayon, tourner, etc.), « Get » et « Put » (pour mémoriser une image), « Renum », « Def Fn » et « Def Upr ».

Le Q.D.D. est donc séduisant et possède de nombreux atouts pour réussir, le banco des éditeurs n'étant pas le moindre. Une cinquantaine de titres sont disponibles depuis début avril, proposés par Belin, Cobra Soft, Coktel Vision, Free Game Blot, Hatier, Infogrames, Langage et Informatique, Loriciels, à un prix à peine supérieur à celui des versions cassettes. Les logiciels utilitaires nécessitant des sauvegardes (traitement de texte, gestion de fichiers...) seront infiniment plus agréables d'emploi que sur cassette. Les programmeurs, eux aussi, trouveront leur compte dans ce produit intelligent.

Les possesseurs de MO 5 disposent également de l'« Extension MO 5 », qui offre, outre un Q.D.D., une sortie pour imprimante parallèle (Centronics), trois bus d'extension multi-usages (identiques à ceux du TO 7/70), ainsi que le logiciel *Jane* sur cartouche, de la société Arktronics. *Jane* est un utilitaire qui intègre trois applications capables de communiquer entre elles : traitement de texte, gestionnaire de données, tableur. Ce logiciel existe déjà sur d'autres machines, et profite de cette expérience. Il utilise systématiquement les pictogrammes, les fenêtres et le crayon optique pour la sélection des fonctions. Cette solution offre une grande facilité d'emploi, au prix d'une fatigue des yeux... et du bras. *Jane* n'a pas de prétention professionnelle, mais propose des fonctions classiques, efficaces et pratiques. Le prix conseillé de l'« Extension MO 5 » est de 1 985 F.

Le super-flop du mois : cinquante jeux sur une cassette

Spécial nostalgiques. Haut la main ce mois-ci, la cassette *Cascade* pour Amstrad (existe pour Atmos) intitulée « Cinquante jeux sur une cassette », gagne notre bonnet d'âne. Cinquante flops en un, il fallait le faire : bravo. Rien à dire sur la quantité, impressionnante. Mais ne nous laissons pas éblouir, sur les cinquante, on compte un bon tiers de « space invaders » déclinés généreusement. Il fera la joie des personnalités papillonnantes et très



indulgentes. S'il fallait lui donner un nom ce serait : « Souvenirs, souvenirs ». Tous les standards des débuts de l'informatique ludique y sont passés. Il y a des graphismes, il y a du son et des bruitages et par dessus tout, il y a du Basic. Difficile de porter une appréciation critique à moins de se reporter trois ans en arrière et encore. Pac Man placé en exergue est un massacre comparé au joyeux glouton jaune adulé. Le premier « space invaders » est composé d'un canon orientable, certes, mais fixe, les envahisseurs sont eux pacifiques, aucune riposte à l'horizon. On trouve également au hasard du défilement une fusée, un hélicoptère, etc. Vu la proximité du programme, on aurait pu penser que l'accent aurait été mis sur l'accessibilité et la facilité de manipulation. Il n'en est rien. Pour chaque programme il faut éteindre l'ordinateur. Heureusement les chargements sont rapides. Les affichages en revanche sont désespérément lents et bien sûr, à chaque « jeu » ne correspond qu'un tableau. Voilà cette compilation à rallonge paraît misérable à côté des hits prestigieux qui fleurissent en ce moment. Ne confondez pas VDM avec ce titre unique. Leur catalogue compte aussi des programmes de qualité dont *Ace*, un simulateur de combat au réalisme soigné. (Cassette *Cascade*, distribution exclusive pour la France : VDM, 38, rue Victor-Hugo, 91260 Juvisy.)

Droit de réponse

Allons bon, il aura fallu attendre la deuxième moitié des années 80 pour s'entendre dire que la nostalgie n'a plus cours. Il va falloir éviter, sous peine d'être classé comme « méchant rétrograde négatif », de se pâmer devant une compilation des Beatles, de s'esbaudir devant un recueil de nouvelles policières des années 50, que sais-je encore... A ce compte-là Mozart n'intéressera plus personne d'ici l'année prochaine. Alors « souvenirs-souvenirs ? ». O.K. cette compilation n'offre ni alien en 3 D, ni karatekas en papier mâché. Mais qui n'a pas pris son pied sur un jeu simple où il n'est pas besoin de détenir la clé qui ouvre la troisième porte mais que, si vous n'êtes pas passé par la boutique du vieillard qui lui-même donne une définition qui n'est pas la bonne... Autre atout, le prix. Un jeu pour 3,60 francs, du jamais vu ! Cette compilation dépasse de la tête et des épaules bon nombre de jeux vendus facilement 120 francs pièce. Alors sommes-nous résolument passésistes ? Non, mais nous pensons à toutes les tranches d'âge, tous les types d'utilisateurs. « K7-50 » s'adresse à tous ceux qui cherchent à s'éclater sur des jeux simples, où astuce et adresse équivalent à réussite. Ace quant à lui s'adresse à tous ceux qui rêvent d'un simulateur de vol et de combat ultra-sophistiqué, ultra soigné, simple d'utilisation (contrairement à certains autres) et réellement enthousiasmant.



B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

ATARI INCROYABLE!

ARCADE CLASSICS (NF)

- + POLE POSITION
- + PAC MAN
- + DIG DUG
- + MR DO

95 F

Nouvelle série Americana Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES	35 F
SHAMUS	35 F
NEW YORK CITY	35 F
SCOOTER	35 F

ATARI 600/800/XL/130 NOUVEAUTES!

AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON (NF)	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE reality	ND/195 F
ARCHON (NF)	119 F
BALL BLAZER (NF)	95/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BRUCE LEE (NF)	145/145 F
ELECTRAGLIDE	95/135 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race (NF)	99/145 F
HUMAN TORCH	ND/145 F
KNIGHTS of the desert	ND/145 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	95/145 F
REBEL PLANET	ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS	95/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
ZORRO (NF)	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMA III	ND/199 F

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
HACKER (NF)	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND/145 F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !

**+ DE 55000 JEUX
EN STOCK**

THOMSON

TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10	
SCRABBLE	= 259 F
LA PLANETE INCONNUE	

NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	95 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	150 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	150 F
COLISEUM	150 F
OCEANIA	165 F
LORRAN	145 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F
SOLEIL NOIR	145 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planete invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
TOUTAN KHAMON	139 F
POLITIK POKER	89 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
EXTRA MISSION	109 F
BLITZ	369 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL	
VOL SOLO (solo flight)	185 F

MO 5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

**5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité**

ATARI 520 ST

Adventure twin pack	220 F
BRATACUS	320 F
COLOURSPACE	185 F
DEADLINE	185 F
DEGAS	375 F
FLIPSIDE	185 F
HITCH HIKERS	215 F
K-RAM	275 F
K-SEKA	465 F
LANDS OF HAVOC	175 F
M-COPY	125 F
H-DISK	125 F
MUDPIES	185 F
PLANETFALL	185 F
RAM disk 2 print spooler	225 F
RHYTHM	375 F
SEASTALKER	175 F
SOFTPOOL (FILES)	125 F
ZORK ONE	175 F
THE PAWN (FIREBIRD)	225 F
WHISHBRINGER Infocom	250 F
STARCROSS	195 F
SORCERER	195 F
SPELLBOUND	195 F
SUSPENDED	195 F
ZORK 2	195 F
ZORK 3	195 F

ATARI-VCS MATTELI ON BRADE

SPACE SHUTTLE	125 F
ENDURO	125 F
CENTPEDE	95 F
DEFENDER	95 F
SUPER FOOTBALL	95 F

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE!

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.

Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), ELITE (Commando), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club, et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.

Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.



GUILLEMOT International Software

G.I. le label des meilleurs jeux

AMSTRAD

- | | | |
|------|---------------------------|------------------|
| 1 ↑ | Frankie goes to Hollywood | Océan |
| 2 ↑ | Ping pong | Kjonami |
| 3 ↑ | Fairlight | The edge |
| 4 ↑ | Way of the tiger | Gremlins graphic |
| 5 ↑ | Strike force harrier | Mirrorsoft |
| 6 ↓ | Rambo | Océan |
| 7 ↓ | Cauldron | Palace soft |
| 8 ↑ | Colossus chess 4 | CDS |
| 9 ↓ | Crafton | Ere |
| 10 ↑ | Spitfire | Mirror soft |
| 11 ↑ | Battle of the planets | Micro gen |
| 12 ↑ | Macadam Bumper | Ere |
| 13 ↓ | Fighter pilot | Digital |
| 14 ↑ | Balle de match | Leisure genius |
| 15 ↓ | Who dares wins 11 | Alligata |
| 16 ↓ | Skyfox | Electronic Arts |
| 17 ↓ | Sorcery plus | Virgin |
| 18 ↓ | Eden blues | Ere |
| 19 ↑ | Finders keepers | Mastertronic |
| 20 ↑ | Hypersports | Kjonami |

COMMODORE 64

- | | | |
|------|--------------------|---------------------|
| 1 - | Uridium | Hewson |
| 2 ↑ | Ping pong | Océan |
| 3 ↑ | Fairlight | The edge |
| 4 ↑ | Kung fu master | Data east |
| 5 ↑ | Psi 5 | Accolade |
| 6 ↑ | Commando | Elite |
| 7 ↑ | Elektra glide | English software |
| 8 ↑ | Back to the future | Electric dreams |
| 9 ↑ | Asylum | American adventures |
| 10 ↑ | Dr Who | Micropower |
| 11 ↓ | Time tunnel | U.S. Gold |
| 12 ↓ | Desert fox | Sidney |
| 13 ↑ | Skyfox | Electronic arts |
| 14 ↑ | Cauldron | Palace software |
| 15 ↑ | Winter games | Epyx |

THOMSON

- | | | |
|-----|-----------------|----------------|
| 1 ↑ | Vol Solo | Micro prose |
| 2 - | Beach Head | Access |
| 3 ↑ | Raid sur Tenere | Cocktel vision |
| 4 ↑ | Super tennis | Amsword |
| 5 ↑ | Anglais | Assimil |

ORIC ATMOS

- | | | |
|-----|--------------------|---------|
| 1 ↑ | Formule 1 | Cobra |
| 2 ↑ | Xenon 3 | Ijk |
| 3 ↑ | Saga | Ere |
| 4 - | Triathlon | Ere |
| 5 ↑ | A view to a kill | Domark |
| 6 ↑ | Tyrann | Norsoft |
| 7 ↑ | Damsel in distress | Ijk |
| 8 ↓ | Zorgons revenge | Ijk |

MSX

- | | | |
|------|-----------------|-----------|
| 1 ↑ | Ping pong | Kjonami |
| 2 ↑ | Sky jaguar | Kjonami |
| 3 ↑ | Kjonamis tennis | Kjonami |
| 4 ↑ | Jumpjet | Anirog |
| 5 ↓ | Sorcery | Virgin |
| 6 ↑ | Track field 2 | Kjonami |
| 7 ↑ | Soccer | Kjonami |
| 8 ↑ | Athletic land | Kjonami |
| 9 ↑ | Time curb | Kjonami |
| 10 ↑ | Flight deck | Aackosoft |

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

MSX VG5000 ATARI YENO SINCLAIR ELECTRON HECTOR LASER ORIC EXL100 ALICE...

P.S.I. a des bouquins pour toutes les bécanes !

ORIC

La découverte de l'Oric
par Daniel-Jean David
176 pages - 95,00FF

Oric Atmos pour tous
par J.Boisgontier et S. Brébion
176 pages - 105,00FF

Oric à l'affiche
par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00FF

Clefs pour Oric Atmos
par Emmanuel Flesselles
124 pages - 105,00FF

L'Assembleur de l'Oric Atmos
par Marcel Henrot
160 pages - 95,00FF

ATARI

102 programmes pour Atari
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

101 jeux, trucs et astuces
pour Atari. par Alan North
160 pages - 100,00FF

Périphériques de l'Atari
par Daniel-Jean David
136 pages - 95,00FF

Assembleur de l'Atari
par Daniel-Jean David
216 pages - 110,00FF

SINCLAIR

La pratique du ZX 81
Tome 1 : 128 pages - 95,00FF
Tome 2 : 152 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX 81
par Jean-François Sehan
96 pages - 95,00FF

Le petit livre du Spectrum
par Trevor Toms
168 pages - 95,00FF

Exercices pour Spectrum
par Julien Levy
144 pages - 95,00FF

Le Spectrum à l'affiche
par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00FF

La pratique du ZX Spectrum
Tome 1 : 168 pages - 95,00FF
Tome 2 : 168 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX Spectrum
par Jean-François Sehan
112 pages - 95,00FF

Périphérie du système Spectrum
par X. Linant de Bellefonds
120 pages - 95,00FF



MSX

La découverte des MSX
par Daniel-Jean David
216 pages - 110,00FF

102 programmes pour MSX
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

MSX en famille
par J.F. Sehan
232 pages - 120,00FF

Super Jeux MSX
par J.F. Sehan
240 pages - 120,00FF

Basic MSX- méthodes pratiques
par Jacques Boisgontier
216 pages - 120,00FF

Assembleur et périphériques
des MSX
par P. Brandels et F. Blanc
208 pages - 110,00FF

Clefs pour MSX
par Rémy Pinaud
272 pages - 150,00FF

Le livre du MSX
par Daniel Martin
206 pages - 110,00FF

Musique sur MSX Yamaha
par T. Dalem et P. Codi
294 pages - 185,00FF

VG5000

VG5000 pour tous
par Jean-Michel Jegó
144 pages - 105,00FF

Clefs pour VG5000
par François Normant
128 pages - 120,00FF



YENO /SEGA 3000

102 programmes pour Yeno
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

Exercices en Basic pour Yeno
par Julien Levy
160 pages - 95,00FF

Super jeux Yeno/Sega 3000
par Jean-François Sehan
240 pages - 120,00FF

ALICE

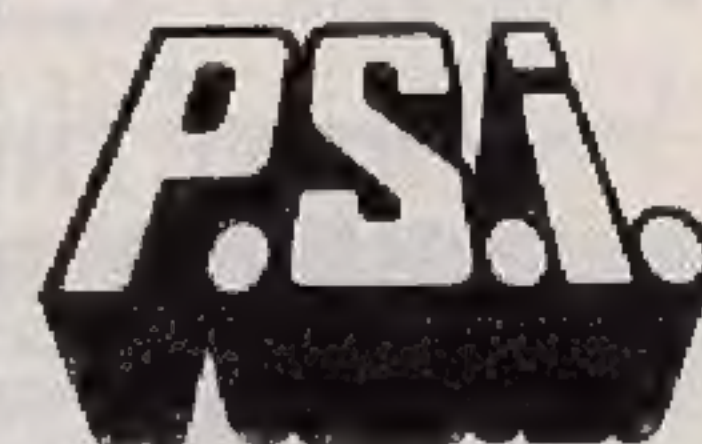
La découverte de l'Alice
par D.Schraen, M. Charbit et
F.Lévy
128 pages - 95,00FF

Exercices en Basic pour Alice
par Maurice Charbit
152 pages - 95,00FF

102 programmes pour Alice
par Jacques Deconchat
240 pages - 120,00FF

LASER - EXL 100 ELECTRON - HECTOR

102 programmes pour Laser 200
et 310
102 programmes pour EXL100
102 programmes pour Electron
102 programmes pour Hector en
Basic 3X
par Jacques Deconchat
Chaque ouvrage : 120,00FF



Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à
En France à P.S.I. DIFFUSION
B.P 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex
Tel : 60 06 44 35
En Belgique à P.S.I. BENELUX
17, rue du Doyenné, 1180 Bruxelles
Tel : (2) 345 39 03
En Suisse à P.S.I. SUISSE
Route Neuve 1, 1701 Fribourg
Tel : (037) 23 18 28
Au Canada à PROLOGUE Inc.
2975 rue Sarrleton, Ville St Laurent
Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60

TE 6

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal.....Ville.....

.... paiement par chèque joint

.... paiement par Carte Bleue Visa

Frais de port à ajouter sur tout envoi : 10,00FF

N° de la carte

Date d'expiration.....

Signature :



La Passion du Soft!...

Offre de Lancement
1 disquette vierge ou 3 K7 vierges
pour l'achat de 3 LOGICIELS !..

COMMODORE 64

	K 7	Disk
Arcade hall of fame	99 F	145 F
Back to the future	99 F	
Beach head II	95 F	145 F
Commando	99 F	125 F
Critical mass	89 F	
Desert fox	89 F	139 F
Eldolon	99 F	139 F
Elite	139 F	
Fast load (cart.)	209 F	
Goonies	99 F	145 F
Hardball	95 F	
Karateka	99 F	
Kung fu masters	95 F	145 F
Infernal runner	139 F	
Law of the west	90 F	
Opération cyburg	129 F	
Psy 5	95 F	
Pitstop 2	99 F	149 F
Revs	153 F	175 F
Summer games II	95 F	149 F
Scaletric	95 F	
Scarabaeus	119 F	149 F
Skyfox	105 F	139 F
They sold a million	99 F	139 F
Time tunnel	89 F	135 F
Theatre europe	119 F	
Uridium	95 F	145 F
Vega	145 F	
Winter games	99 F	149 F
Yie ar kung fu	89 F	149 F
Zoids	89 F	
They sold a million II	109 F	139 F
Bomb jack	99 F	
Back to the future		139 F
Ping pong	89 F	

AMSTRAD

	K 7	Disk
5 ^e axe	175 F	189 F
Alien 8	99 F	
Attentat		195 F
Bad max	119 F	179 F
Boulderdash	105 F	
Bruce lee	99 F	149 F
Big ben	149 F	199 F
Balle de match	99 F	
Commando	95 F	145 F

Contamination	119 F	
Combat lynx	129 F	
Cours de basic		125 F
Computers hits 10	99 F	
Cyrus chess	99 F	129 F
Crafton	119 F	190 F
Cauldron	89 F	135 F
3D Fight	139 F	
2 D Grand Prix	105 F	145 F
D Th Super hits	89 F	
Eden blues	119 F	190 F
Exploding first		189 F
Fighter pilot	89 F	135 F
Foot	145 F	195 F
La geste d'Artillac	229 F	315 F
Hypersports	89 F	125 F
Highway encounter	95 F	125 F
Infernal runner	175 F	
Jump jet	105 F	139 F
Mission Delta		170 F
Microscabble	225 F	
Mystère de Ki ke kan koi	155 F	
Macadam bumper	120 F	199 F
Mandragore	195 F	235 F
Match day	85 F	
Meurtre sur l'atlantique	195 F	295 F
Pouvoir	145 F	175 F
Raid	95 F	145 F
Rallye 2	120 F	195 F
Rocky horror show	99 F	125 F
Saboteur	95 F	
Skylox	99 F	
Sorcery +		145 F
Sorcery	95 F	
Spy vs spy	95 F	169 F
Spitfire	99 F	
TLL	89 F	129 F
Théâtre europe	115 F	185 F
Textomat		399 F
Tau celi	89 F	
They sold a million	105 F	135 F
Vendredi 13	89 F	145 F
Who dares wins	89 F	139 F
Warrior +	135 F	149 F
Winter sports	96 F	
Yie ar kung fu	89 F	125 F
Zorro	99 F	145 F
They sold a million II	112 F	142 F
Spindizzy	105 F	
NOMAD	95 F	
Way of the tiger	99 F	129 F
Strike force harrier	105 F	139 F
Franckie goes to holly.	99 F	
Ping pong	90 F	

pour Amstrad 8256

D Base 2	790 F
Pocket	890 F
Stock	990 F



MSX

	K 7
Alien 8	103 F
Anglais 1	199 F
Boulderdash	99 F
3D Knock out	89 F
Decathlon	125 F
Ghostbusters	125 F
Illusions	129 F
Jump jet	99 F
Knight lore	99 F
Le dernier métro	119 F
Master of the lamps	125 F
Pyro man	129 F
Pitfall II	129 F
Sorcery	99 F
Ping pong (cart)	195 F

ATARI

	K 7	Disk
Boulderdash		135 F
Bruce lee	135 F	
Colossus chess	89 F	
Fighter pilot	89 F	125 F
Goonies	99 F	
Jump jet		125 F
Pole position	99 F	
Road race	105 F	
Spy vs spy 2	99 F	139 F
Summer games		139 F
Super Zaxxon	95 F	
Theatre europe	103 F	
Zorro	95 F	
Mr. Robot	115 F	145 F

ORIC ATMOS

	K 7
View to a kill	99 F
Lorigraph	255 F
Formula One	119 F
Macadam bumper	145 F
Millionnaire	110 F
Mission delta	86 F
Saga	129 F
Tyrann	149 F
Triathlon	135 F
Xenon 3	89 F
Anglais assimilé	205 F

Notice des jeux en Français

Bon de Commande

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

STARSOFT

187, rue du Temple - 75003 PARIS

☎ 48 04 71 88 — 48 04 71 89

NOM : _____

Adresse : _____

Tél. : _____

MATÉRIEL : _____

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

Mode de règlement :

Chèque ☐

Mandat-poste ☐

Contre-remboursement + 20 F ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)


```

1990 PRINT :PRINT "Peut-etre qu'en recommencant ,vous feriez mieux ?"
2000 PRINT :PRINT "Un conseil ,changez de nom ! Et CHOISISSEZ la lettre R."
2010 GOSUB 2040 :IF r$ ="r" OR r$ ="R" THEN 290
2020 STOP
2030 REM routine d'attente d'un caractere au clavier
2040 COLOR 3,2 :PRINT :PRINT :PRINT c$; :COLOR 1,2
2050 r$ =INKEY$ :IF r$ <> "" THEN RETURN ELSE 2050
2060 REM routine de delai a adapter a votre patience
2070 FOR iattente =1 TO 1500 :NEXT iattente :RETURN
2080 STOP
2090 REM gestion des erreurs
2100 IF ( ERR =6 OR ERR =13 ) AND ( ERL =1020 OR ERL =1310 ) THEN LOCATE 7 +i,34
:COLOR 2,2 :PRINT " " :COLOR 3,2 :RESUME ERL
2110 IF ERR =53 THEN PRINT "Il n'existe pas de fichier de situation !!":GOSUB 2
070 :GOTO 290
2120 IF ERR =58 THEN PRINT "Un fichier de situation porte deja ce nom !!":GOSUB
2070 :RESUME 1930
2130 IF ERR =61 OR ERR =67 OR ERR =70 THEN PRINT "Le disque est soit plein ,soit
protege !!":GOSUB 2070 :RESUME 1930
2140 IF ERR =64 THEN PRINT "Le nom du fichier n'est pas correct vis-a-vis du DOS
" :GOSUB 2070 :RESUME 1930
2150 ON ERROR GOTO 0 :REM l'interpreteur affiche les autres erreurs

```

ORIC

Alerte à la bombe

La sueur ruisselait sur votre front buriné. Le service de déminage venait juste d'appeler, vous requérant pour une mission périlleuse. Les couloirs désaffectés d'une usine des docks auraient été truffés de bombes par un dément. Armé de votre clé anglaise, vous pénétrez en enfer.

Le temps qui vous est alloué diminue en fonction de votre progression. Les déplacements s'effectuent au clavier.

```

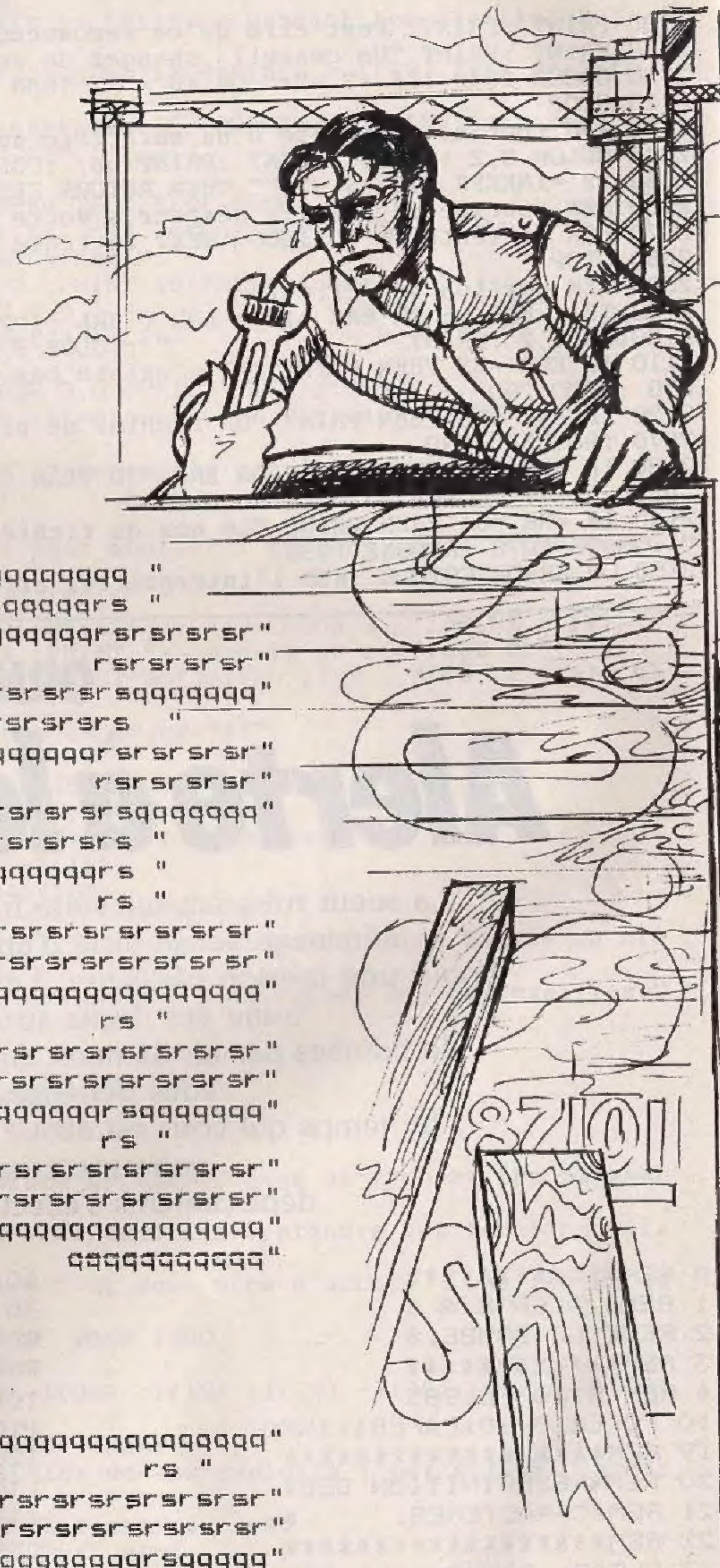
0 REM*****
1 REM* ALERTE A *
2 REM* LA BOMBE.*
3 REM*****
4 REM R.JUHEL1985
10 POKE618,10:PAPER1:INK0
19 REM*****
20 REM*REDEFINITION DES*
21 REM*CARACTERES. *
22 REM*****
23 CLEAR: DIMXM(100):DIMYM(100):
DIMXB(100):DIMYB(100):BC=10000
50 FORI=0TO167

```

```

60 READA
70 POKE46856+I,A
80 NEXT
90 DATA1,1,1,1,7,15,19,35
100 DATA32,32,32,0,48,48,50,44
110 DATA35,7,6,6,12,24,48,24
120 DATA32,48,48,24,12,6,7,0
130 DATA1,1,1,1,7,15,11,11
140 DATA32,32,32,0,48,56,44,36
150 DATA11,7,3,7,62,60,32,0
160 DATA38,32,48,48,48,48,48,56
170 DATA1,1,1,0,3,3,19,13
180 DATA32,32,32,32,56,60,50,49

```


[illegible][illegible]

X=O: NEXTJ

T=1: 60SUB300: 60T01560

T-1ELSE T=T+1

200

7810

SAIPURA

SINU

006

COMMENTAIRES:

```

ligne 900: tableau 3
ligne 1200: tableau 4
ligne 1540: variables
ligne 1550: gestion tableaux
ligne 1600: boucle jeu
ligne 2010: fin boucle jeu

```


L'aventure se poursuit à un train d'enfer, après l'Orient Express, le T.G.V.

les de la presse. Au fur et à mesure que vous développez une surveillance sur tel ou tel agent, des comptes-rendus réguliers viennent peu à peu étayer vos hypothèses ou contredire vos soupçons.

D'interrogatoires en filatures, établissez donc votre stratégie et lancez vos hommes dans la bataille. Mais à qui faire confiance quand même vos chefs vous soupçonnent et diminuent peu à peu vos moyens d'action? Seule la logique et la persévérance vous conduiront peut-être aux deux phases suivantes de votre aventure. Ici, il n'est plus question d'agir par télex ou



The fourth protocol, C 64, 128

agents interposés. L'action s'agrémente d'une véritable course contre la montre qui vous emmène dans les salles et couloirs du bâtiment, en but avec les sombres agents du KGB. Armé d'un revolver, vous serez alors le seul homme suffisamment informé sur les machinations de l'ennemi et par là même, le seul agent capable d'éviter une explosion imminente.

Cette aventure mérite sans aucun doute de longues journées de travail et de plaisir. Le réalisme des situations et la logique du scénario sont autant d'atouts pour votre succès futur. Les concepteurs de ce programme semblent avoir porté tous leurs efforts sur l'ambiance. C'est une entière réussite, *The Fourth Protocol* retrace à merveille le suspense et l'angoisse des meilleurs romans d'espionnage.

Gunfright : que diriez-vous d'un petit tour au Far West, aux temps héroïques des cow-boys et des chasseurs de prime? Vous venez d'être nommé shérif d'une petite ville infestée de bandits de tous poils. Avant toutes choses, vous devez remplir votre escarcelle en tirant sur les sacs d'or qui défilent à l'écran. Vous avez intérêt à devenir le plus riche possible car dans ce jeu, il va vous falloir tout payer, balles de revolver comprises. Autant vous dire que cela vous incite à ne pas tirer à tort et à travers.

En tant que shérif votre mission est de retrouver et d'arrêter les hors-la-loi. Pour



Gunfright, Spectrum

cela, vous devez parcourir la ville à leur recherche. Prenez bien garde à ne pas bousculer par mégarde un des habitants de la cité. Les gens sont un peu brutaux par ici et ils auraient tôt fait de vous expédier *ad patres*. De même, ne vous trompez pas de cible en tirant sur un honnête citoyen. Il vous faudrait payer le prix de l'enterrement et dédommager la famille, ce qui vous mettrait rapidement sur la paille, sans compter que votre réputation en prendrait un coup. Pour vous aider, fiez-vous aux indications des agents de la circulation, qui se feront un plaisir de vous indiquer la direction du bandit le plus proche.

Lorsque vous rejoignez un bandit, un duel au pistolet s'engage, où il faut vous montrer rapide et précis pour en sortir vivant. La capture vous permet de toucher la récompense, indispensable pour renflouer vos finances, d'autant que les prix sont

sujets à de grandes variations, le plus souvent à la hausse évidemment. De plus, dans certains cas, vous devez vous rendre acquéreur d'un cheval pour parcourir de plus grandes distances, plus rapidement et sans fatigue, toujours à la recherche d'un nouveau hors-la-loi, bien entendu. Le graphisme adopté est assez particulier car les murs s'effacent lorsque votre héros rentre dans une pièce, sans doute pour favoriser une meilleure orientation. Un amusant logiciel mi-détective, mi-action mais peut-être un peu trop répétitif.

Meurtre à grande vitesse : un meurtre dans le T.G.V. Car personne ne doute vraiment qu'Albert Pérignac, haute figure du radicalisme, ait été assassiné. Les suspects ne manquent pas. Albert avait une liaison orageuse avec une jeune allemande,



Meurtre à grande vitesse, Oric/Atmos, Amstrad, Thomson

s'apprêtait à dévoiler un dossier explosif touchant au trafic de drogue, était poursuivi par une ancienne déportée ruminant une vengeance... Avec l'univers clos du T.G.V.,





Le journaliste accompli sait être crapule à ses heures perdues...

tous les ingrédients d'un bon policier classique sont réunis, façon Agatha Christie. *Meurtre à grande vitesse* fait déjà figure d'ancien. Premier du genre, il a ouvert une nouvelle famille de logiciels, où les indices physiques sont primordiaux. Ce ne sont pas de simples gadgets, sans eux il est impossible de venir à bout de l'énigme. Certains paraissent abscons, comme par exemple « le moteur du T.G.V. pèse lourd dans la solution ». Un bon conseil, cherchez donc

combien pèse ce moteur. L'enquête débute facilement, ce qui n'est pas la moindre qualité de ce logiciel. Il suffit d'examiner minutieusement les huit wagons, ne pas hésiter à aller dans les moindres recoins, toilettes, wagon-bar, et utiliser les découvertes.

Lorsque vous trouverez une malette fermée par un système de code à quatre chiffres, réfléchissez plutôt que de vous lancer dans l'essai systématique des combinaisons. Il y en a dix mille ! Dans la version *Oric*, les aller-retour dans les couloirs sont rendus difficiles par des portes qui ont la fâcheuse tendance à se bloquer. Une fois découvert le boîtier de commande et la logique à suivre, elles ne résistent pas longtemps.

La partie principale de l'enquête repose sur les interrogatoires. Ils seront menés en passant d'un voyageur à l'autre, en respectant

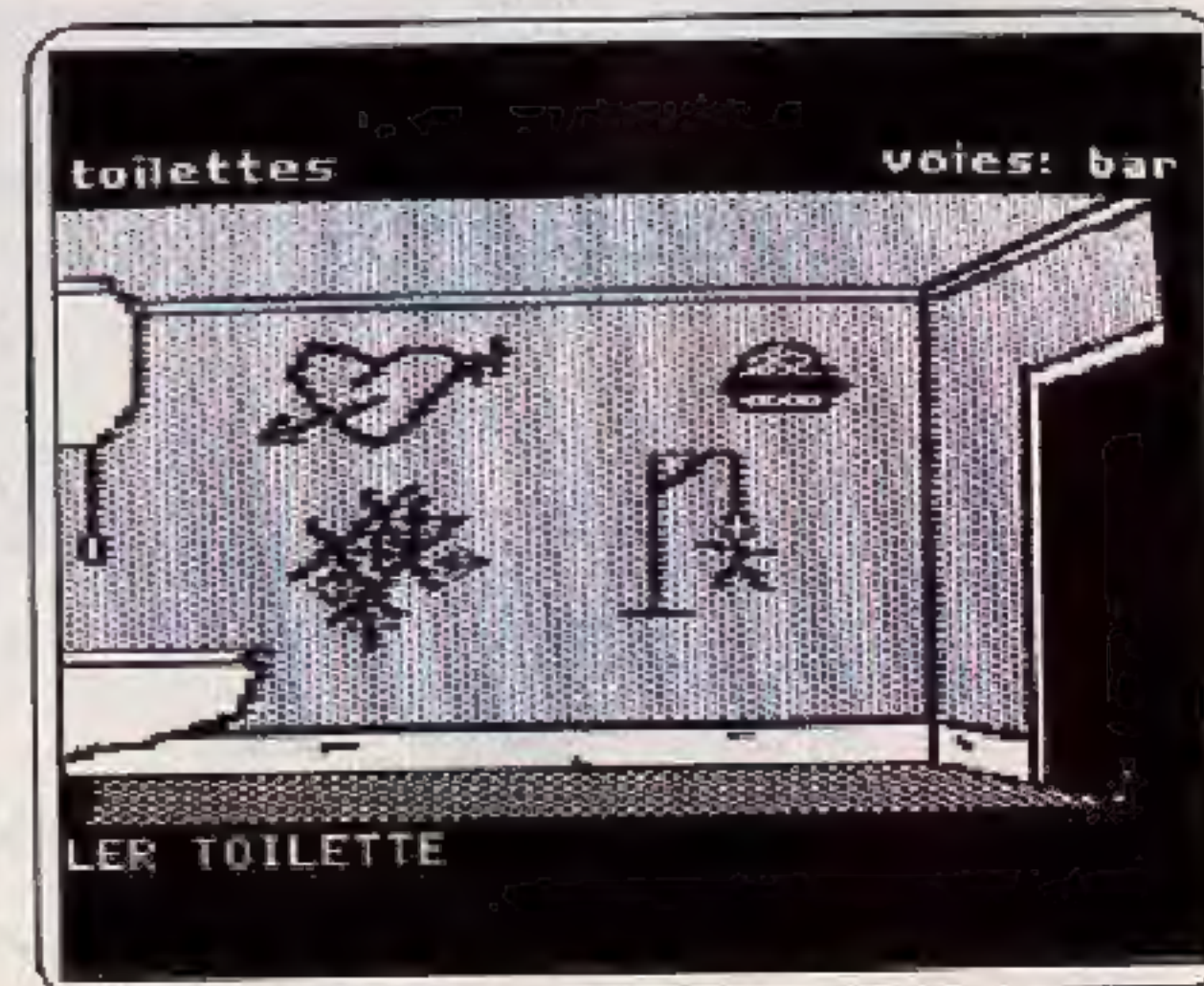
une certaine progression. Sinon, les témoins refusent de parler. Plusieurs pistes s'ouvrent rapidement, et l'on se prend à soupçonner tour à tour la plupart des passagers. L'affaire est embrouillée, et passionnante. Et l'on ne se trouve pas stupidement bloqué comme dans certains jeux d'aventure, parce que l'on ne trouve pas la seule action capable d'avancer dans le scénario. Les graphismes de *Meurtre à grande vitesse* sont sommaires (en noir et blanc sur l'*Oric* et couleur sur les autres machines), ce qui n'empêche pas ce logiciel de rester une belle réussite. Un thème original, une construction cohérente, et l'ambiance policière participent au plaisir du jeu.

Scoop : où l'inspecteur et le privé sont remisés au placard et le journaliste prend la relève. Un Rouletabille fringant et entraîné vaut bien toute les polices du monde. Et puis jouer de la peur du mot « police » ou du prestige de la carte de presse emporte généralement les mêmes résultats. La sentence du rédacteur en chef est tombée : la réussite ou la porte. Il ne vous reste plus qu'à traquer l'espion, sans relâche, pour lui extirper une interview exclusive.

L'enquête ressemble plus à une course d'obstacles jalonnée de rébus, mots clefs et trappes secrètes qu'un casse-tête intellectuel. Une facture très classique dans le principe : aller chercher tel objet le donner à telle personne pour obtenir le renseignement. C'est un peu la faiblesse du jeu, moins excitant que les aventures qui font davantage appel aux qualités de déduction et de « psychologie » des suspects.

Vous disposez de deux moyens de communication dans *Scoop* : le clavier ou la souris. Cette dernière accélère les manipulations pour prendre ou poser un objet ou encore pour faire l'inventaire. La ville est simplifiée à l'instar des dessins animés : le kiosque à journaux, l'hôtel, le casino, l'épicerie. Le graphisme soigné est proche de celui du *Crime du parking* avec ses personnages en gros plan et ses détails croustillants, graffitis, arêtes de poisson débordant des poubelles... Le décor est

Scoop, Apple II



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Frédéric

Réponse à Oliver : dans le donjon des chiffres de Mandragore, il faut prendre le 4 isolé dans le château et aller le poser sur les escaliers de la deuxième case à gauche en partant du haut.

Réponse à Syrella, Torlinn, Podus et Gelth qui èrent dans le donjon des sirènes : il ne faut surtout pas les suivre et prendre à l'est, aller au contraire chercher la proue, la prendre, la remonter à la surface et la poser sur la plage. Pitié, aidez-moi ! Après un an de recherche je suis dans le donjon des abeilles où je rôde lamentablement pour trouver la solution avant d'affronter Yarod Nor dans l'ultime Donjon.

Réponse à Joss (n° 29). Il ne sert à rien d'utiliser le delta. Il faut le prendre et le vendre au traiteur de la ville. Pour le seau : tu le remplis de sable que tu jetteras sur le robot pour l'éliminer. Quant à l'échelle de corde et au tournevis ils ne servent à rien puisque j'arrive à la fin sans les utiliser.

Pour Gild dans Forest at World's end (n° 29) : laisse tomber la ferme brûlée ainsi que les bruissements de feuilles, c'est pour faire peur. L'Elfe n'est pas coopératif, mieux vaut le tuer.

Je cherche des aventuriers qui jouent à Orphée. Je n'arrive pas à partir avec le radeau que j'ai construit. Comment Yurk se transforme-t-il en pont ? Que faut-il pour ouvrir la porte des damnés, sans se faire enlever par les morts-vivants ? Quels objets faut-il avoir à ce moment-là ? Comment puis-je tuer le serpent qui tente de m'hypnotiser ? Comment ouvrir la porte nord dans le château ?

Frédéric

En réponse à Jérôme (n° 29), devant la falaise il faut taper « attacher barque », puis « monte ». Pour ma part, je voudrais bien savoir dans La quête du chevalier comment sortir du pays désertique et de l'étroite fissure.

Christophe

Dans Dallas Quest je suis à la poste mais pas moyen de me procurer le flash (au début, faut-il jeter la photographie ou l'argent ?).

En réponse à Stéphanie (n° 29), il faut creuser « dig » puis « read epitaph ». Celle-ci te fournira de très précieuses indications.

Erick

Toujours pour Grégoire, la porte de la caverne ne sert à rien, le sarcophage est pour le final, la clé permet de déverrouiller la grille sous la tombe du cimetière, tombe que l'on ne peut pas ouvrir, mais bouger.

Pour Laurent, dans L'enlèvement. Retourner au bureau à New York, et là regarder dans la poubelle. Pour ma part, je suis coincé dans Timem zone. Où trouver la barre pour forcer les cadrans ? Et dans Gruds in space, que faire dans le carré vert dans les grottes ?

Jordi

Pour Grégoire, dans Transylvania. Pour tuer le loup-garou, il faut le pistolet et la balle d'argent qui se trouve dans le wagon. Il ne faut pas oublier de changer de pistolet avec la balle avant de tirer ! Le bateau sert à ramener Sabrina à son père. Le crapeau dit la parole pour avoir la clé du Goblin.

La bague permet avec un autre objet de délivrer l'extra-terrestre.

Pour Stéphanie. Dans Dallas Quest, si tu as joué de la trompette et que tu as la pelle, alors tu pourras trouver quelque chose par terre.

Pour Alain. Dans Mask of the sun. Ce n'est pas une piscine mais un lac de feu ! Il faut sauter.

Pour ma part, je suis bloqué dans le mur dans Lucifer's realm. Je sais que c'est dur, mais quand même... aidez-moi !

Damien

Pour Eve. Dans le donjon 7 de Mandragore, il est impossible de prendre les clés d'or. A partir de l'entrée de ce donjon, la combinaison pour arriver au trésor est : N,E,S,E,S,S,E,E,E,S,E (salle de retour en mode carte). De là, prendre la grille et la déposer à la case départ devant le donjon.

Guillaume

Je réponds à Bertrand dans L'aigle d'or, pour éviter la flèche dans la salle du diamant bleu, il suffit de se baisser. Quant à l'étoile, place-toi au-dessus d'elle et lance ta corde.

Pour François, pour accéder au deuxième tableau dans Yéti, il faut d'abord attraper tous les fruits, de même pour tous les autres tableaux.

A moi maintenant, qui pourrait me dire ce qu'il y a après l'hindou dans Coliseum ?

Serge

Dans Mindshadow, comment passer les sables mouvants pour prendre la corde ? Dans Heroes of Karn, n'y a-t-il pas une astuce pour enflammer les gaz qui s'échappent des marais ?

Eric

Dans Arsène Lapin, je suis entré dans le jardin, dans la piscine où j'ai trouvé le passe-partout qui était dans le socle, mais impossible d'entrer dans la maison ?

Patrick

Pour Jean-Marc (n° 27) dans la salle aux flagues dans Entombed il faut passer sur les flagues dans un ordre précis. Lorsque l'on entre dans la pièce, il faut numéroter les flagues de 1 à 3 de gauche à droite et faire le parcours : 212131 et puis passer. Qui pourra m'aider à trouver la torche ? Je pense qu'elle est dans le sable aux scarabées sous celui du milieu mais comment l'atteindre ? Et qui pourra me débloquent de la salle au serpent ?

Warglaw

En réponse à Stéphanie dans The Hobbit, pour trouver le bateau il faut passer la porte de forêt puis aller à l'est deux fois, là où il y a la rivière enchantée, alors taper « look across river ». Pour traverser la rivière, il faut avoir la corde et entrer « throw rope across, pull rope, climb into bart, climb out ».

En réponse à Yann, pour trouver l'anneau il faut aller dans la cave des Goblins, là taper « wait » jusqu'à ce que l'ordinateur indique « someone open small insignificant crack ». A ce moment entrer « go » et l'on se fait capturer par les Goblins. Là attendre Thorin et lui dire « say to Thorin carry me », « say to Thorin open the window » et « say to Thorin go ». Quand tu es sorti, entrer « SW,D,W,N,W » et là tu devrais trouver Gollum.

Anthony

Pour King's Quest, en réponse à Jean-Marc, il faut d'abord prendre le fromage qui se trouve dans le placard de la maison de la sorcière, ensuite prendre le trèfle à quatre feuilles qui se trouve près d'un

ESPACE MICRO

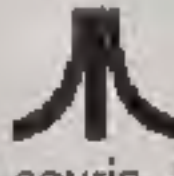
Goal-Computer


32, rue de Maubeuge
75009 Paris - 42.85.25.20
M° Le Pelletier




ATARI®

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

520 STF  5 990 F
UC + lecteur 360 K + souris + câble péritel

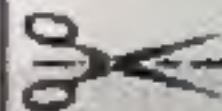
1040 STFM  9 990 F
UC + lecteur 720 K + souris + moniteur monochrome

1040 STFC  11 990 F
UC + lecteur 720 K + souris + moniteur couleur

Lecteur 354 (500K) 2 000 F
Lecteur 314 (1M) 2 700 F
Moniteur monochrome 1 990 F
Moniteur couleur 3 990 F

LOGICIELS :

Sundog : 490 F - Borrowed : 690 F - Line princess : 690 F
- Hacker : 549 F - Pery Masson : 690 F - Forth : 450 F -
VIP : 2 400 F - Mindshadow : 490 F - GSTC : 690 F -
Objecteditor : 390 F - Transylvania : 390 F - MOM and
MC : 390 F - Assembleur : 980 F - ...



Expédition dans toute la France

A retourner à :

ESPACE MICRO - 32, rue de Maubeuge -
75009 Paris

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL

CB ☐ - MANDAT ☐ Total

Port gratuit pour achat supérieur à 6.000 F - Acompte ou règlement total à la commande.

CRÉDIT GREG - SOFINCO - CARTE BLEUE

137

SOS AVENTURE

Nicolas

(Le plus jeune lecteur de Tilt, 5 ans !)

Dans Zorro sur Amstrad, je n'arrive pas à délivrer la prisonnière. J'ai le mouchoir, la botte, le pot de fleurs, le fer à cheval, mais que dois-je faire de tout cela ?

J. B.

Pour aider Dominique dans Cauldron (n° 29). Pour trouver l'œil de triton, aller à gauche, ouvrir la première porte, descendre, puis aller à droite, et enfin remonter. Mais où trouve-t-on la bourse et le coffre-fort ?

Laurent

Help ! Je suis coincé dans le jardin avec le chien à mes trousses, dans Arsène Lapin.

Alex

Quelques conseils pour terminer Sorcellerie II : une fois tous les objets appartenant au chevalier de diamant récupérés, équipez un personnage avec les objets. Amenez-le seul devant le sphinx, pour l'énigme. Tapez « le chevalier de diamant », puis prendre le téléporteur un peu plus loin. Cela vous ramènera dans la pièce au niveau où Gnilda apparaît. Il vous remettra le spectre si vous avez tous les objets du chevalier. Ensuite, entrez au château. Pour Sorcellerie III : les personnages neutres peuvent aller au niveau 1, 2, 3, 4, 5, les bons aux niveaux 2, 4 et 6, les dépravés aux niveaux 1, 3 et 5. Pour gagner, prendre le cristal du bien au niveau 5, puis le cristal du mal au niveau 4. Équipez ensuite un personnage neutre, demandez d'utiliser le pouvoir de l'un ou de l'autre, cela formera un cristal neutre grâce auquel l'KBRETH vous laissera passer au niveau 6.

Laurent

Voici un plan détaillé du Masque d'or pour Oric/Atmos. Au niveau 1, il faut aller à la boîte magique, récolter le maximum de pièces d'or pour arriver à un niveau convenable ! Puis aller au niveau 2 en passant par l'escalier, fouiner dans les coffres et dans les boîtes magiques, pour descendre au niveau 3 où il faut avoir un niveau d'expérience supérieur à 6 ou 7.

Franck

Pour venir en aide à Laurent (n° 29) dans l'Enlèvement. Dès le départ, dans le bureau, pousse la corbeille. Tu trouves alors une clé, qui est un passe-partout qui te servira à ouvrir l'armoire.

Luc

Appel à tous les aventuriers amstradistes. Je suis bloqué dans Les joyaux de Babylone. Comment passer la falaise derrière la cascade ? Je n'arrive pas à trouver les souterrains !

Dans Atlantis, comment se débarrasser de Chazot qui garde le cyclotron ?

Dans Monségur, j'ai traversé le temps et visité toutes les salles du château. Malheureusement, je reste bloqué devant un mur ou dans la citerne. Que faire ?

Olivier

Dans Fahrenheit 451, comment monter les marches de la bibliothèque ? Quel est le mot de passe pour chevaucher les « hounds ».

Dans Robin of Sherwood, que faire pour tuer Simon de Bellevue ?

A mon tour d'apporter quelques éléments. Dans The Castle of terror, pour obtenir la clé, aider les paysans, prendre la pièce, dans l'auberge dire « Talk to the man », « buy tankard » et « give tankard to the man ».

Dans Mindshadow, pour quitter l'île prendre de la paille dans la hutte, un rocher dans la caverne, un

morceau de métal, revenir sur la plage du début et faire « Bang steel with rock », après avoir posé la paille et donné la bouteille au capitaine.

Yves

Pour Richard (n° 27), dans Waydor, pour sortir du château, donner la pièce au garde, tirer le levier, aller dans la cour, tourner la roue et couper la corde avec le couteau. La ceinture de chasteté ne sert strictement à rien.

Le druide fou

Appel à tous les aventuriers de Sosaria, elfes ou nains, d'Ultima III. Comment augmenter son potentiel de points de magie ? Comment passer le gigantesque serpent qui bloque le passage entre deux chaînes de montagnes et accessible par bateau ?

Jean-François

A l'aide, je suis bloqué à l'édifice ressemblant à un géant couché dans la Geste d'Artillac, chaque fois que j'y entre, je meurs, que faut-il faire ?

Dominique

Qui m'expliquera comment sortir de l'hôtel de A view to a kill ? J'ai traversé toutes les pièces possibles, ramassé tous les objets, trouvé les codes, et je n'arrive pas à passer à la deuxième partie.

Nicolas

En réponse à Bertrand (n° 29), dans l'Aigle d'or. Lorsque tu as appuyé sur « P » pour prendre le diamant bleu, tu dois immédiatement appuyer sur « A » pour t'asseoir. Ainsi la flèche passera juste au-dessus de ta tête sans te toucher. Quant à l'étoile, tu dois aller te placer dessus et appuyer sur « G » pour grimper. Ton aventurier lancera une corde et tu arriveras dans la pièce à l'Aigle d'or. Mais attention, dès que tu auras pris ce dernier, le trou dans le sol se refermera. La seule issue est le passage secret dans la cheminée, qui ne s'ouvre qu'avec la clé. Pour ma part, quelqu'un pourrait-il me dire, dans un instant de pitié, où se trouve le livre de la sagesse ? Un grand merci d'avance.

Jean-Michel

Je suis coincé dans Robin of Sherwood. Quand j'entre dans le château de Belleme, je suis tué par Azéal. Comment l'éviter ? Comment contacter les « outlaws » dans leur camp ? Et où puis-je trouver ce que me demandent les templiers ? Comment ouvrir le coffre dans la chambre ?

Hervé

Dans Sand of Egypt, comment monter sur le chameau, sortir de la piscine et peut-on fabriquer une corde avec les feuilles des arbres et comment ? Voir Tilt n° 25 p. 123. Lisez bien le texte et regardez attentivement les photos !

Joker

Emmanuelle (n° 28), toi qui meurt dans le noir de la pyramide du Spectre d'Anubis, voici comment débiter le jeu : « N. O, prendre lampe, E. N, prendre boîtier, allumer allumette, allumer lampe, poser torche ». Pour se débarrasser de la tarentule et de la toile, il faut utiliser l'épée (« trancher toile »). Et pour franchir le bassin aux crocodiles, la corde est obligatoire, tout comme le parchemin (après l'avoir lu), la lampe à huile, le sac.

Dominique

Je suis bloqué au départ de Mission pas possible. Après m'être débarrassé de mes menottes et avoir ouvert la porte, je n'arrive plus à rien.

Sylvie

Aidez-moi dans Monségur. J'ai le tableau de commande, mais je n'arrive pas à régler les six cadrans. Soit je suis pulvérisée, soit je suis perdue dans le passé ou l'avenir. Donnez-moi vite la combinaison !

Lionel

Tout le monde connaît Mugsy, depuis qu'il a eu le Tilt d'Or 84 du meilleur graphisme. Mais il n'y a pas que du dessin, il y a aussi un dialogue qui est en argot anglais. Voici une traduction des principales phrases du jeu.

« Hi boos. It's Loney your sidekick here wit'da low-down on da mob... » Salut patron. C'est Loney votre associé avec le rapport sur la bande...

« Last year, 10 guys got rubbed out by other mos and 10 hoods wuz recruited by the organisation. » L'an dernier, 10 types se sont fait buter par d'autres bandes et 10 vauriens ont été recrutés par l'organisation.

« Lo da mob now contains 40 loyal hoodlums ». Aussi la bande comprend maintenant 40 chenapans loyaux.

« We protected of your 400 clients last year squeezed them for an average of 2 500 \$ so we made 750 thousand bucks. »

Nous avons protégé 300 de tes 400 clients l'an dernier et leur avons forcé la main pour 2 500 dollars en moyenne ce qui nous fait 750 000 dollars.

« But the cops raided us and took 75 grand from our safe. » Mais les flics nous ont attaqué et ont pris à notre coffre 75 000 dollars.

« You got 675 thousand bucks. I gotta hand it to you. » Tu as 675 000 dollars, je vais te les donner.

« It costs one grand to put the squeeze on each client and the god father made the rule. » Cela coûte mille dollars de « pressurer » chaque client et c'est le parrain qui a fait la règle.

« This year we can buy or sell clients for 15 grand each. » Cette année, nous pouvons vendre ou acheter des clients pour 15 000 dollars pièce.

« How many do we buy from the syndicate this year, boss?... It's okay, boss, this line aint tapped let's have the answer. What wuz dot boss ? I missed it. »

Combien allons-nous en acheter cette année au syndicat, patron ?... C'est bon patron, la ligne n'est pas sur écoute, donnez la réponse. Qu'est-ce que c'était, patron ? Je n'ai pas entendu.

« As you know boss, that leaves 103 thousand bucks is the safe how many grand are ya gonna give the boys for artillery and ammo ? » Comme vous le savez, ça laisse 103 000 dollars dans le coffre. Combien de fois mille dollars allez-vous donner aux gars pour leur artillerie et leurs munitions ?

« God, da boys is gonna be hoppin'mad. » Bigre, les gars vont être en rogne.

« We got 385 clients in need of protection, boss. How many do we put the squeeze on this year ? » Nous avons 385 clients qui ont besoin de notre protection, patron ? Combien allons-nous en forcer cette année ?

« How much are you putting aside for the annual kickback to the corps ? You aint doin' too good. » Combien mettez-vous de côté pour le dessous de table annuel aux flics ?

Vous ne réussissez pas trop bien.

« A year goes by. » Un an s'écoule. « Last year 33 guys got rubbed out by other mobs and 4 hoods wuz recruited by organisation. » L'an dernier, 33 types se sont fait dégommer par d'autres bandes et 4 vauriens ont été recrutés par l'organisation.

« Some of da boys is savin', you're all washed up. »

Quelques gars se sauvent, tu es lessivé.

« Me and boys is gettin' out pronto. » Moi et les gars, on se taille presto.

« What a schmuck you are ! » Quel couillon tu es !